

Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas Indie di Surabaya

Akzel Gamos A.P

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: axel_gamos@yahoo.com

Abstrak— Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas Indie di Surabaya” atau *Indie Art Center* ini merupakan wadah bagi para pelaku seni untuk berekspresi dan berkarya serta untuk memperoleh apresiasi dari masyarakat umum yang dengan langsung memberikan pengamatan dan penghargaan terhadap karya seni tersebut. *Indie art center* yang berbasis di Jawa Timur yang letaknya di kota Surabaya ini diharapkan dapat menampung berbagai macam karya kreativitas para komunitas indie serta dapat menampung keanekaragaman acara pagelaran kesenian. Perancangan Pusat Kesenian Indie ini mengangkat tema suara perubahan (*sound's of change*) mengacu pada semangat perjuangan para komunitas indie untuk menyuarakan dan mengekspresikan perasaan, pendapat dan aspirasinya yang mengandung pesan propaganda yang secara tak langsung membawa perubahan kepada dunia untuk menjadi lebih baik.

Kata Kunci— Perancangan Interior, Komunitas, Indie, Apresiasi, Ekspresi, Surabaya.

Abstract— Expression and Appreciation interior design center for Indie Community in Surabaya "or called Indie Art Center is a place for the artists to express themselves and work as well as to gain an appreciation of the general public to provide direct observation and appreciation of works of art proficiency level. Indie art center based in East Java, which is located in the city of Surabaya is expected to accommodate a variety of work and creativity of the indie community can accommodate diversity event showcases. Indie Art Center's design with the theme sounds of change refers to the fighting spirit of the indie community to speak out loud and express their feelings, opinions and aspirations that contain the propaganda messages that are not directly bring changing to the world for the better world.

Keyword— Interior designing, Community, Indie, Appreciation, Expression, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

SURABAYA merupakan kota yang tidak pernah surut dalam perkembangan karya seni-nya. Contoh nyata dalam realitanya dapat kita lihat bahwa banyaknya bermunculan musik, film, teater, seni rupa yang independent tanpa major label di Surabaya. Hal ini dipengaruhi karena tingginya semangat dari anak negeri di kota Surabaya untuk berekspresi, berkarya dan menciptakan sesuatu karya seni dalam sebuah

media baik pada media musik, media seni rupa, media video/film, dan teater.

Hal yang menjadi kebutuhan dan keinginan utama bagi dalang atau pelaku karya seni ialah bukan hanya sebatas uang melainkan untuk dapat diapresiasi, dihargai, dan diakui oleh orang lain. Dalam kenyataannya, para pemuda pemudi di Komunitas *Indie* Surabaya kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat atau pemerintahan kota. Banyak pemuda pemudi Surabaya berbakat dan memiliki talenta tidak dapat mengekspresikan karya seni dari tiap individu dan mendapatkan apresiasi dari masyarakat sehingga terciptanya komunitas independent yang idealis tidak dikuasai oleh *major label* atau suatu *company* tertentu. Beberapa komunitas *Indie* yang ada di Surabaya antara lain, yaitu:

- Infis (Independent Film Surabaya), komunitas untuk pecinta film *indie* di Surabaya.
- Kismis (Komunitas *Indie* Surabaya), komunitas band-band musik dan seni *indie* di Surabaya.
- *Indie fashion*, komunitas *fashion indie* di Surabaya.

Surabaya sebagai ibukota provinsi Jawa Timur dan juga kota terbesar nomor dua di Indonesia, harus mampu memberikan kelengkapan sarana untuk mengkomunikasikan nilai seni dan budaya Indonesia ke masyarakat. Diharapkan dengan adanya perancangan interior *Pusat Apresiasi dan Ekspresi Komunitas Indie di Surabaya*, sarana ini dapat mewakili dan menampung karya *masterpiece* para anggota Komunitas *Indie* Surabaya untuk ditampilkan, dipamerkan, dalam sebuah pameran atau pertunjukan kesenian, sehingga pemuda-pemudi Indonesia khususnya di Surabaya dapat bertumbuh dan berkembang terus kepada pengaruh yang positif dan membangun negara.

Fasilitas Gedung Komunitas *Indie* di Surabaya ini adalah Sebuah fasilitas yang ditujukan untuk para penikmat, pelaku, dan komunitas *indie* yang berada di Surabaya. Fasilitas yang direncanakan pada proyek ini meliputi tempat nongkrong komunitas, panggung pertunjukan film, gedung konser musik, studio rekaman, toko music dan toko film, *distro*, dan *cafe*. Sesuai dengan proses produksi dan pembuatannya maka perancangan gedung ini tidak seutuhnya memberikan fasilitas bagi seluruh komunitas indie, beberapa komunitas seperti *fashion indie* dan *indie movie* tidak mendapat fasilitas penuh. Hal ini dikarenakan pembuatan atau produksi pakaian, alas kaki, tas, dan aksesoris lainnya membutuhkan sebuah manufaktur kecil yang digunakan untuk proses produksi

begitu pula halnya dengan pembuatan film yang lebih sering mengambil gambar di luar. Dengan pertimbangan tersebut maka fasilitas dari gedung yang diberikan pada komunitas fashion indie dan indie movie adalah ruang untuk menjual produk dan ruang untuk menayangkan film.

B. PERUMUSAN MASALAH

- Bagaimana merancang interior ruang pertunjukan yang dapat mengakomodasi semua pengunjung termasuk pengunjung dengan keterbatasan mobilitas?
- Bagaimana merancang interior cafe yang dapat menjadi tempat hiburan dan hangout bagi para pengunjung?
- Bagaimana merancang interior studio yang memenuhi standar studio recording?
- Bagaimana merancang interior distribution outlet store untuk menampung dan menjual hasil karya anak indie Surabaya?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari “Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas Indie di Surabaya” adalah:

- Merancang sebuah gedung pertunjukan untuk mengekspresikan dan meng-apresiasi karya seni anak indie yang dapat mengakomodasi semua pengunjung termasuk yang memiliki keterbatasan mobilitas, serta memperhatikan kenyamanan indera penonton.
- Merancang sebuah cafe untuk tempat *hangout* dan menikmati hiburan dengan suguhan live entertaining.
- Menciptakan studio recording bagi para komunitas musik indie untuk memasarkan karyanya kepada publik.
- Menciptakan wadah untuk mengorbitkan dan menjual hasil karya dari komunitas indie.

II. METODE PERANCANGAN

Metodologi perancangan yang digunakan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk membuat perancangan ini berhasil. Skematik yang diterapkan pada perancangan ini tergambar dalam diagram dibawah ini. Dimulai dengan latar belakang dan gagasan ide yang telah tertuang dalam sub-bab awal, dilanjutkan dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa metode untuk mendapatkan hasil yang akurat. Dengan adanya data maka akan terlihat masalah yang muncul dilapangan, untuk itu diperlukan adanya analisa data untuk menghasilkan pemecahan masalah. Setelah ditemukan rumusan pemecahan masalah, dapat dilanjutkan dengan proses perancangan yang diawali dengan konsep desain awal. Konsep desain tersebut kemudian dikembangkan dan diwujudkan ke dalam bahasa desain berupa sirkulasi ruang maupun elemen interior yang ada.

A. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam memperoleh data sebagai berikut:

- Melakukan studi observasi dan dokumentasi dari pihak terkait.
- Studi literature, mengumpulkan data- data literature yang digunakan untuk menunjang perancangan.

- Survey site perancangan

Bertempat di kawasan Surabaya Barat di mana masih banyak lahan kosong, serta merupakan dataran tinggi sekaligus daerah berkembang dan memiliki nilai prestise yang tinggi.

- Survey data pembanding

Di tempat-tempat yang memiliki beberapa persamaan dengan objek perancangan dari segi fungsi. Antara lain : Gedung teater Cak Durasim, Balqish music studio, Nada musika, ORE distribution outlet

B. Analisis Data

Metode yang digunakan adalah komparatif dengan membandingkan beberapa gedung pertunjukan dan gedung pameran yang ada di Surabaya, dan dianalisis sehingga diperoleh kelebihan dan kekurangannya, kemudian data pembanding dibandingkan dengan data lapangan yang diperoleh.

- Analisa Fungsi :

Analisa tentang macam kegiatan dan kebutuhan pengguna, dimana studi aktifitas dilakukan untuk menentukan penggunaan elemen, sirkulasi ruang, hubungan antar ruang, fungsi ruang dan kebutuhan ruang serta fungsi furniture. Tujuannya adalah mengembangkan desain disertai dengan teori dasar sesuai dengan konsep sehingga dapat menghasilkan fungsi ruang yang lebih optimal dan tatanan yang fleksibel.

- Analisa Estetika :

Analisa mengenai faktor – faktor penunjang yang dapat menghadirkan suasana dan nuansa indie. Analisa estetika meliputi warna, bentuk, dan material. Ini akan menghasilkan tema ruang yang dapat mendukung kegiatan di dalamnya. Analisa ini dilakukan melalui perbandingan dari data tipologi yang sesuai.

C. Perancangan

Hasil analisa data akan diolah kembali dalam bentuk yang lebih sistematis ke dalam bentuk programing dilanjutkan dengan konsep desain dan tahap pengembangan desain yang akhirnya menghasilkan produk desain akhir.

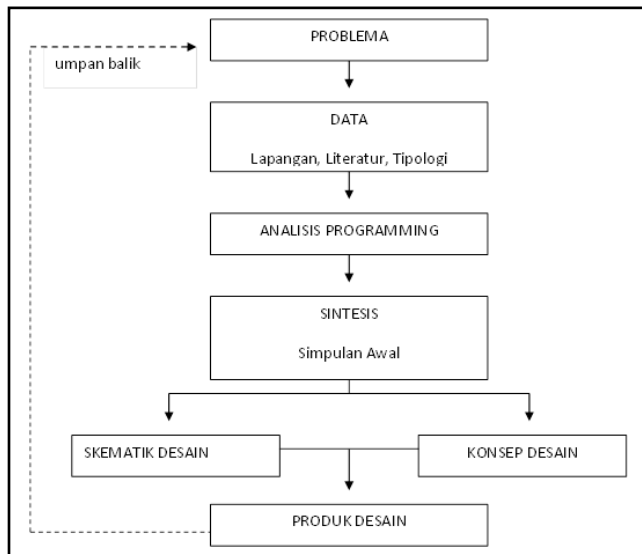
- Programing : Tahap ini mengolah data pengguna dan juga data fisik ruang kedalam bentuk yang lebih sistematis, sehingga dapat ditemukan solusi terbaik untuk memecahkan masalah ruang serta penyesuaian elemen interior ruang dengan pola aktivitas dan kebutuhan pengguna.

- Konsep desain : Konsep desain akan memberi batasan perancangan sehingga perancangan memiliki arah dan tujuan yang jelas.

- Desain awal : Desain awal merupakan wujud aplikasi dari konsep desain. Konsep yang telah disusun kemudian dituangkan dalam wujud desain.

- Pengembangan Desain : Proses desain tentunya tidak berlangsung dengan instant perlu adanya tahap revisi desain untuk menghasilkan desain yang terbaik.

- Desain Akhir : Berupa produk akhir yang telah melewati beberapa uji kelayakan desain yang merupakan desain final dari perancangan tugas akhir.



Gambar 1. Diagram metode perancangan

III. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

Data bangunan yang digunakan yaitu menggunakan layout bangunan fiktif tugas akhir mahasiswa arsitektur Universitas Petra yang berjudul “Perancangan Pusat Pembinaan dan Pengembangan Radio Siaran di Surabaya” karya Agustinus Pujomartono No. 1577/ARS/25/1999.

Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas Indie di Surabaya memilih site yang berada pada Jalan Pakis Tirtosari berseberangan dengan ruko Darmo Park dikarenakan lokasi ini berada pada Surabaya bagian barat dimana kawasan ini sekarang menjadi sangat ramai karena banyak kantor perniagaan, pusat kuliner maupun pusat perbelanjaan. Lokasinya strategis karena berada pada lingkungan ramai dan berada pada jantung hati penghasilan kota Surabaya.

B. Lingkup Perancangan

- Lobby Receptionist
- Cafe and Bar
- Ruang Pertunjukan Serbaguna
- Distribution Outlet Store
- Studio Recording

C. Analisis Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan yang adalah sebuah pusat pendidikan dan pembinaan radio, dengan analisis elemen interior sebagai berikut, lantai standar polos menggunakan lantai keramik putih ukuran 60x60 cm dan 40x 40 cm, dinding dari batu bata yang di finishing cat tembok putih, plafon menggunakan gypsumboard dengan finishing cat putih, jendela kaca ialah jendela mati yang tidak bisa dibuka hanya berupa kaca transparan untuk view, pintu masuk pengunjung dari sisi depan dan sisi belakang untuk pengisi acara dan loading dock.

D. Fasilitas yang Dirancang

Perancangan ini meliputi beberapa fasilitas yang akan digunakan:

Tabel 1. Fasilitas perancangan

Fasilitas Perancangan		
No.	Nama Ruang	Keterangan
1.	Lobby Receptionist	- Area lobby merupakan area informasi awal. Area ini memiliki fungsi antara lain untuk kegiatan resefasi tempat, dan juga menyediakan informasi seputar gedung ini.
2.	R. pertunjukan serbaguna	- Sebuah ruang serbaguna untuk memamerkan dan menayangkan pertunjukan seperti pertunjukan musik atau pemutaran film kepada para pengunjung dan para undangan tamu
3.	Cafe and bar	- Area tempat berkumpulnya para komunitas indie dan pengunjung untuk bersantai menikmati hiburan, mengobrol, dan bertukar ide pikiran satu sama lain dengan menikmati menu cafe.
4.	Distro store	- Area retail yang menjual berbagai macam hasil karya dari para komunitas indie musik dan komunitas fashion indie.
5.	Studio recording	-Wadah bagi pelaku seni musik untuk menyuarakan musiknya terlebih untuk memasyarakatkan dan menjualnya kepada kalangan masyarakat.

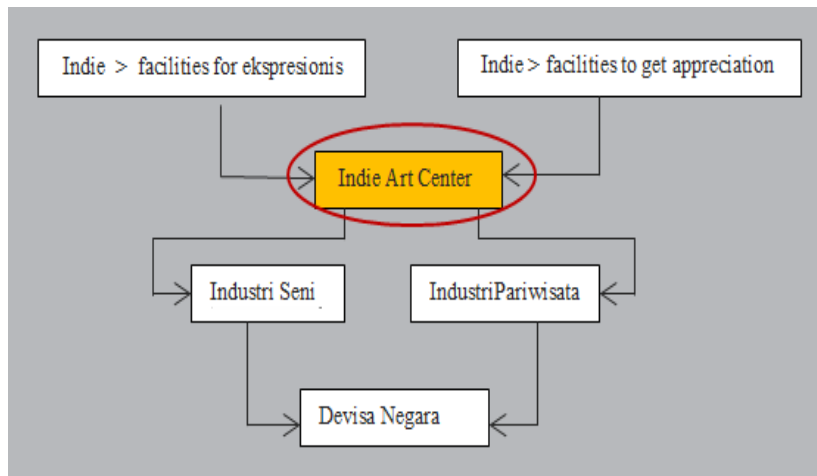
IV.KONSEP PERANCANGAN

Surabaya menjadi salah satu barometer kesenian dan kebudayaan di Indonesia, banyak seniman- seniman ternama yang bermunculan dari Surabaya terutama dalam bidang musik. Industri seni adalah menjadi salah satu faktor yang menguntungkan bagi perkembangan kota, provinsi serta negara untuk meningkatkan pariwisata di Jawa Timur – Indonesia saat ini.

Gedung kesenian Indie atau indie art center adalah konsep yang tepat untuk menjawab latar belakang yang ada. Dengan adanya gedung kesenian indie para komunitas indie dapat berkspresi dengan maksimal untuk mengekspresikan perasaan, aspirasi, dan pendapat yang propaganda melalui media seni. serta wadah bagi para pelaku seni untuk memperoleh timbal balik dan apresiasi dari masyarakat.

A. Konsep Desain

Konsep mengacu pada kebutuhan fasilitas untuk para pelaku seni berekspresi dan untuk para masyarakat memberikan apresiasinya. Berdasarkan dari fungsinya maka konsep yang dipilih adalah Indie Art Center. Kesenian itu sendiri yang terkandung didalamnya antara lain : seni musik, film, desain fashion.



Gambar 2. Bagan peta konsep.

Berangkat dari latar belakang konsep dan landasan konsep maka beberapa hal yang menjadi batasan dalam konsep perancangan yaitu:

a. Atractive

Desain menarik dan estetis untuk menarik minat pengunjung dari berbagai kalangan.

b. Comfortable

Kenyamanan penuh dalam segala aspek interior, terutama dalam ruangan dengan standard akustik.

c. Entertaining

Menjadi tempat hiburan dan tontonan masyarakat untuk menghilangkan jenuh.

d. Commercial

Sebagai sarana menjual karya para komunitas indie dan juga tempat nongkrong dan berakhir pekan.

Merancang interior pusat ekspresi dan apresiasi komunitas indie untuk dapat menjadi sarana ekspresionis, commercial dan entertaining melalui sarana dan fasilitas yang menunjang serta untuk menjadi pusat komunitas pencinta indie dalam negeri, terutama bagi para pecinta indie yang berada di Surabaya.

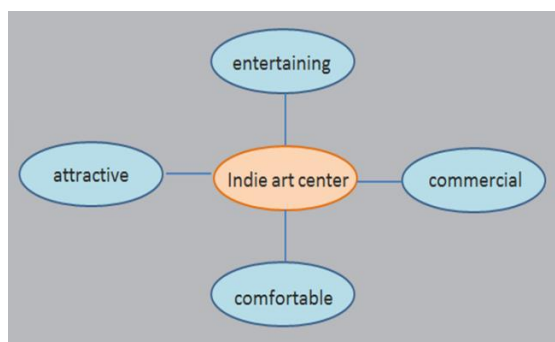
Perancangan interior pusat ekspresi dan apresiasi yang memiliki *brand name* *Indie Community* ini ingin menciptakan sebuah ruang yang memberikan wadah untuk para komunitas indie agar dapat mengekspresikan kreativitasnya melalui media seni. Fasilitas ini juga didedikasikan kepada para pecinta indie untuk memberikan apresiasi kepada para seniman.

B. Tema Perancangan

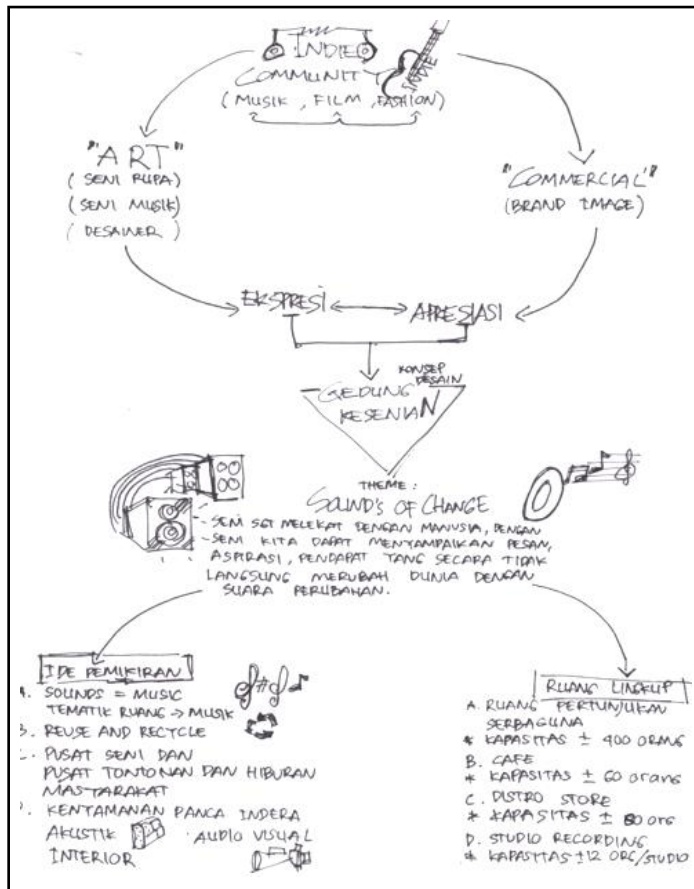
Tema perancangan pada “Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas *Indie* di Surabaya” ini mengambil tema “*Sound’s of Change*” yang mengacu pada semangat para pemuda pemudi Indonesia yang selalu memiliki semangat untuk berekspresi dengan berbagai ide- ide dan inovasi yang menarik dalam meluapkan gagasan, aspirasi perasaannya melalui media seni untuk membawa kepada suatu perubahan yang lebih baik.

Kehidupan manusia terdiri dari berbagai intrik, kisah serta tragedi yang menarik didalamnya. Setiap individu, komunitas ataupun negara memiliki berbagai macam gejolak, baik dalam sosial, politik, kasih sayang keluarga sampai pada kasus percintaan. Semuanya dapat dituangkan dalam sebuah media seni dimana para pelaku seni bebas untuk berekspresi mengeluarkan suara hatinya.

Sound’s of change juga menjadi alat penyatu untuk menyatukan berbagai kelompok yang unik dari berbagai jenis dan genre kelompok seperti desainer, komposer, musisi, *movie maker* dengan mimpi bersama untuk menciptakan mata pencaharian dengan hobi dan kesenanganyang mereka sukai.



Gambar 3. Bagan peta konsep.



Gambar 4. Mind map

C. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Berdasarkan konsep yang ada maka tampilan interior ruang dengan karakter bentuk geometris yang dominan diambil dari instrumen musik modern dan dengan dinding melengkung sesuai dengan *layout* lapangan yang bersifat bebas tanpa arah namun masih terasa akan keseimbangan yang ada. Pada area *lobby* terdapat sebuah vocal point yang menunjukkan pusat dari ruangan itu, serta terdapat transisi perubahan bentuk pada sekitar area *lobby*. Penggunaan bentukan yang lengkung, geometris yang tegas juga melambangkan sisi maskulin

Style yang digunakan yaitu *industrial style* yang merupakan percampuran antar gaya modern dan gaya industrial dan menampilkan sesuatu yang berani yang diekspos dalam aplikasi interior. Penataan ruangan pun berdasarkan hierarki yang berarti semakin ke dalam maka ruangan itu semakin sakral atau semakin private tingkatannya. Penggunaan bentukan yang menciptakan kesan yang megah dan kuat pada ruangan serta pengaplikasian material dan perabot yang digunakan kembali (*recycle*). [10]

Tabel 2. Ciri dan peng-aplikasian desain.

No	Ciri-ciri Indie	Aplikasi
1.	<i>Support the others</i>	- Memiliki keseimbangan dalam suatu ruang - Kemudahan akses menuju ruang yang dituju.
2.	<i>One for all</i>	- Banyak area publik yang dapat dituju oleh para anggota maupun pengunjung. - Ruang private hanya dikhususkan pada studio recording.
3.	<i>Independent/ idealis</i>	- Menggunakan bentukan geometris sebagai omamen dan bentukan lengkung sebagai bentuk ruangan. - desain ruang yang berani bermain eksposed material, unfinished
4.	<u>Maskulin</u>	- Penggunaan bentukan yang tegas (maskulin) - Penggunaan bentukan geometris dan material yang kasar.

D. Sistem Interior

Untuk penghawaan gedung, penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan, yaitu *air conditioner* yang diaplikasikan secara terpusat atau AC central, kemudian udara disalurkan ke ruangan lewat *stampaire diffuser* 3 SW yang memiliki kelebihan dapat menyemburkan udara ke berbagai sisi dan terdapat disetiap ruangan di bagian plafon dengan jarak sekitar 4 meter.

Sistem pencahayaan yang dominan digunakan adalah sistem pencahayaan buatan. Pada saat malam hari, pencahayaan yang digunakan seluruhnya adalah pencahayaan buatan. Penempatan jenis lampu yang disesuaikan dengan fungsi dari tiap area. Ada beberapa jenis lampu yang digunakan, yaitu:

1. Lampu PL essential Philips warm white, 23 watt

Lampu PL warm white digunakan nyaris pada seluruh area perancangan karena lampu ini dapat menimbulkan suasana hangat dengan cahaya yang agak temaram.

2. Lampu TL5 High Efficiency warm white, 21 watt

Lampu TL warm white ini dipakai pada area *lobby* serta sebagai general lighting pada ruang resepsionis.

3. Lampu sorot LED, 12-75w, E27, PAR30S, 2700K, dimmable

Lampu sorot ini dipakai pada area yang membutuhkan perhatian pengunjung dan memberikan efek pada area-area yang diinginkan seperti pada area *cafe* dan area *distro store*.








4. Lampu LED Uplight BBS500

Lampu ini merupakan lampu sorot yang ada pada lantai untuk petunjuk arah jalan dan juga sebagai penghias dinding.



Gambar 5. Sistem pencahayaan

5. Lampu Ruang pertunjukan serbaguna

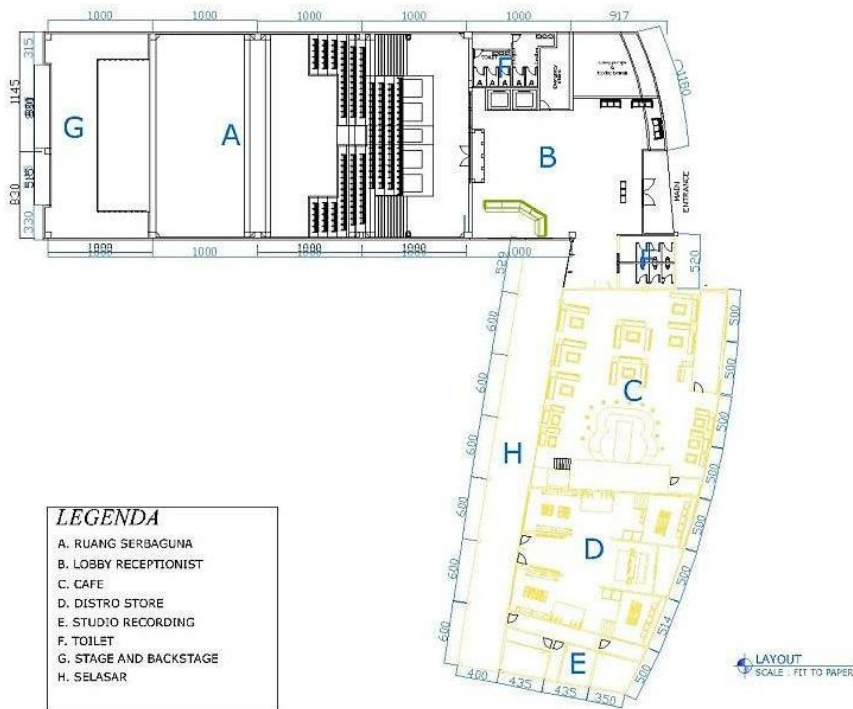
Area / Ruangan	Jenis lampu	Keterangan
Ruang pertunjukan serbaguna		a. Bohlam
		b. Reflector
		c. Flood light
		d. Scoop light
		e. Fresnel light
		f. Profile light
		g. Follow light

Gambar 6. Macam- macam pencahayaan ruang pertunjukan.

dengan *smoke detector* dengan jarak satu buah setiap 8 meter yang juga dipasang pada bagian plafon agar asap yang mengambang diudara dapat terdeteksi. Selain *sprinkler* dan *smoke detector* untuk mencegah terjadinya kebakaran, terdapat pula APAR (Alat Pemadam Api Ringan) yang diletakkan pada dinding dan berwarna merah sehingga *eye-catching*. Ada 2 macam APAR, yaitu *Hydrant Box* dan APAR.

V. TRANSFORMASI DESAIN DAN DESAIN AKHIR

Pola penataan *layout* pada pusat ekspresi dan apreiasi komunitas indie ini menggunakan sistem linear bercabang dengan 2 pembagian arah dengan *lobby receptionist* sebagai pusat, yaitu dimana awal dan akhir semua kegiatan berada pada area ini dikarenakan juga sistem 1 main entrance pada gedung ini. Namun dalam pelaksanaannya pengunjung bebas untuk memilih tempat yang hendak dituju .



Gambar 7. Layout perancangan.

Untuk sistem keamanan, sistem keamanan yang digunakan pada perancangan ini, yaitu adanya tim *security* yang bertugas selama 24 jam bergantian sesuai dengan jadwal shift yang ditentukan. Selain adanya *security* yang stand-by, keamanan juga diperketat dengan adanya kamera CCTV

Untuk sistem proteksi kebakaran, sistem proteksi kebakaran menggunakan *sprinkler* yang diletakkan satu buah setiap jarak 4 meter pada bagian plafon dengan tujuan air yang dipancarkan dapat menyebar dengan baik juga dilengkapi pula

Penerapan bentuk-bentuk elemen interior juga menganut konsep dan tema perancangan *sounds of change* itu sendiri yakni elemen- elemen musik yang terdapat didalamnya seperti instrumen musik, partitur dan not balok, audio musik, piringan hitam/ piringan cd album.

A. Konsep Penataan Area dan Desain Pada Ruang Pertunjukan

Pada ruang serbaguna pengaturan penonton diatur menjadi 2 area yakni area festival ditujukan bagi para penonton

pertunjukkan yang lebih cenderung menyukai berdiri daripada duduk bangku dan area tribun dengan bangku sandar *split level* terdapat pada bagian belakang dari area tribun. Dan juga penambahan aksesibel servis bagi pengunjung dengan keterbatasan mobilitas. [6].

Ruang pertunjukan memiliki fungsi untuk menyaksikan pagelaran musik indie dan juga untuk menyaksikan pagelaran film indie. Perancangan ruang teater lebih diarahkan pada akustik dan audio visual. Berikut adalah beberapa poin perancangan dari ruang teater ini:

- mengakomodir setiap pengunjung termasuk pengunjung yang memiliki keterbatasan mobilitas.
- Memberi kenyamanan bagi para penonton dari segi kenyamanan fasilitas ruang samapai dengan kenyamanan indera seperti lighting audio visual.
- Pemaksimalan pertunjukan seni dengan akustik ruang dan sound system yang baik. [5].

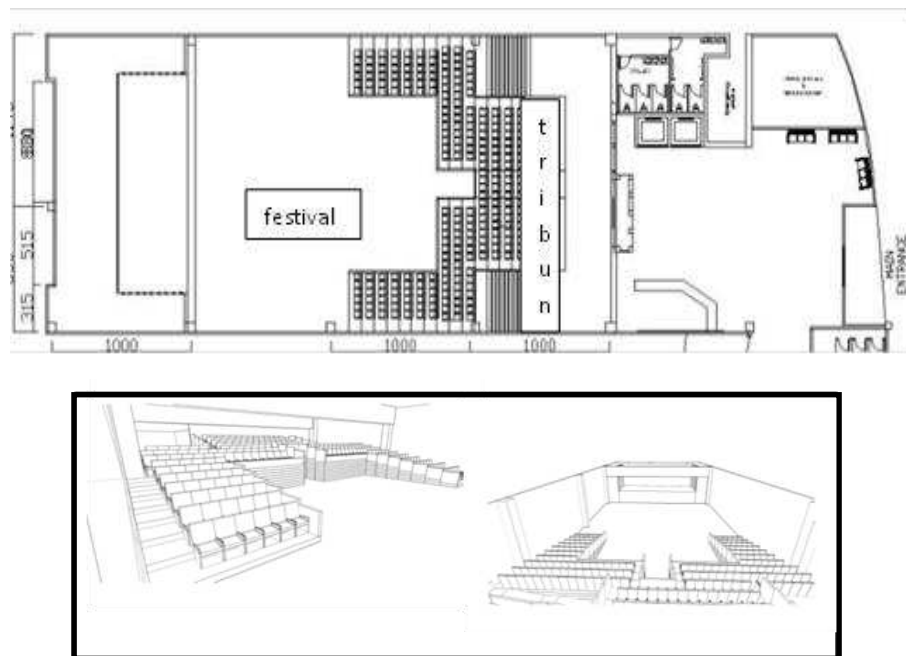
Berikut juga adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dari penerapan universal design, antara lain:

- 1.Semua orang berbagai tahap usia. Dimulai dari anak-anak dengan tinggi badan setengah dari tinggi orang dewasa, orang manula, hingga mereka yang memiliki kesulitan dalam hal mobilitas
- 2.Pengguna kursi roda dan orang-orang dengan fisik yang berbeda, atau yang lagi terkena penyakit karena kecelakaan.

cahaya panggung.



Gambar 9. Desain akhir ruang pertunjukan.



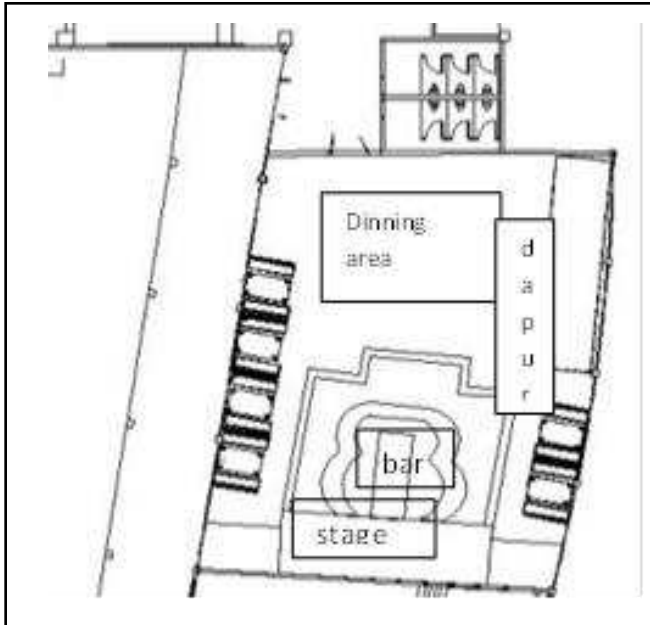
Gambar 8. Layout dan skematik desain ruang pertunjukan.

Kerja tata cahaya adalah kerja pengaturan sinar diatas panggung. Dengan peralatan tata cahaya, kontrol atau kendali distribusi cahaya dapat dikerjakan dengan baik. Penata cahaya perlu mengendalikan intensitas, warna, arah, bentuk, ukuran, dan kualitas cahaya serta gerak arus cahaya. Selanjutnya akan dijelaskan sedikit tentang peralatan yang mendukung tata

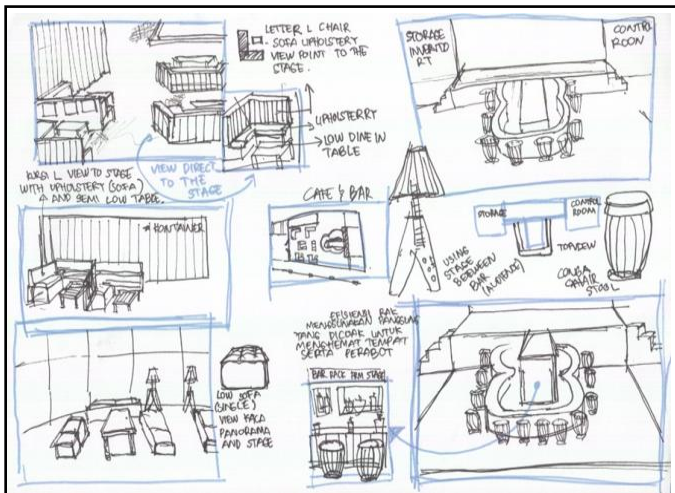
B. Konsep Penataan Area dan Desain Cafe

Cafe memiliki berbagai macam fungsi selain untuk makan *cafe* juga digunakan sebagai wadah *entertaining* bagi penikmat menu *cafe*. Penataan ruang dibagi menjadi macam-macam seperti *sofa seat and table area, single seat and table area, bar area, stage, kitchen, storage and control room*.

Tujuan utama adalah merancang sebuah *cafe* menjadi tempat yang nyaman untuk bersantai, *hangout* dan menikmati hiburan live entertaining. *Indie cafe* menjawab kebutuhan bagi para pengunjung sebagai tempat untuk hangout dan berakhir pekan menikmati hiburan. Dengan penyempurnaan desain dari transformasi desain dan skematik desain maka desain akhir berupa seperti gambar di bawah ini.[1], [2],



Gambar 10. Pola penataan area café



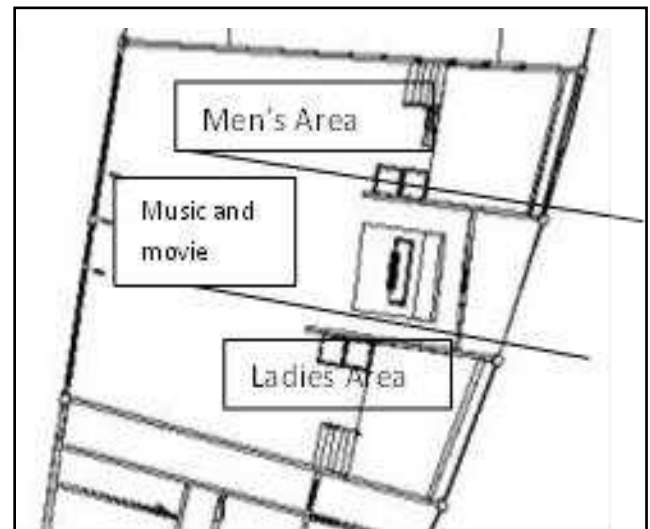
Gambar 11. Skematik desain cafe.



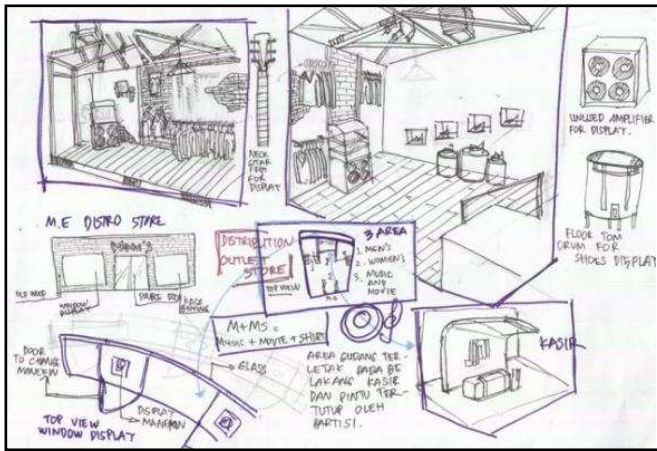
Gambar 12. Desain akhir *cafe*.

C. Konsep Penataan Distro

Distro atau distribution outlet menjual berbagai macam karya dari para desainer indie, movie director, dan musisi. Barang yang diperjualbelikan yaitu mulai dari pakaian, alas kaki, asesoris, album musik (cd), film indie and souvenir. Meninjau dari barang-barang yang digunakan dan para pengunjungnya maka pada distribution outlet store dikategorikan menjadi beberapa area yaitu, men's area, women's area, music and movie area. [1], [4], [8].

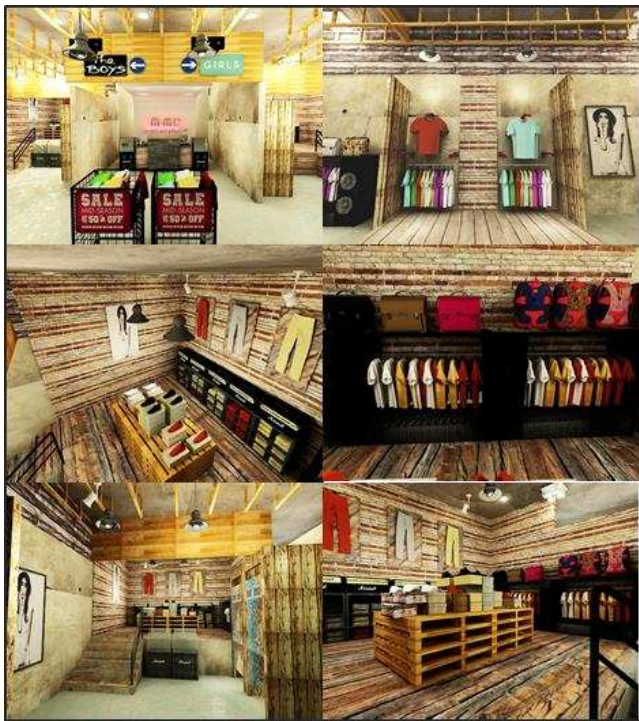


Gambar 13. Pola penataan area distro store.



Gambar 14. Skematik desain area *distro store*.

Distro store cenderung lebih diminati oleh para kaum muda mudi, oleh karena itu desain perancangan distro tetap berdasarkan tema perancangan serta dikemas menarik, musikalis dan urban dengan perpaduan industrial style. Perpaduan reuse and recycle material juga banyak ditemui pada perancangan interior area ini. [5],



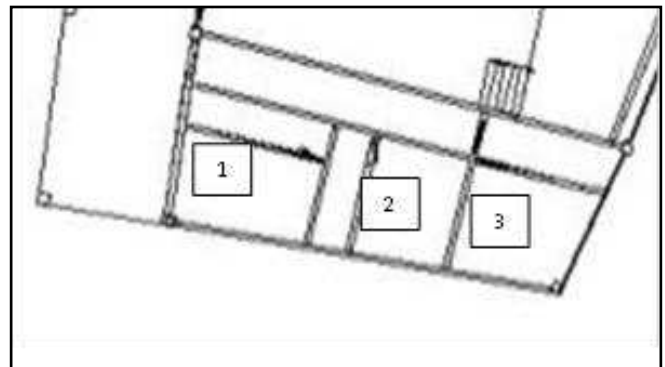
Gambar 15. Desain akhir *distro store*.

D. Studio Recording

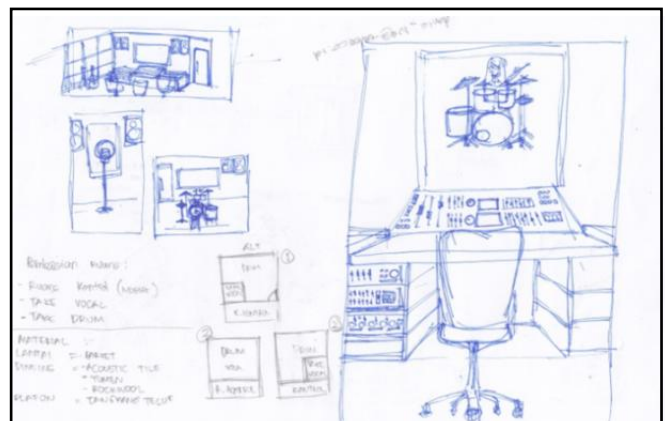
Melihat bahwa studio merupakan sesuatu yang membutuhkan privasi maka studio rekaman diletakkan pada area paling belakang. *Recording* merupakan pekerjaan seni yang membutuhkan keterampilan, ketelitian dan kesabaran oleh karena itu membutuhkan waktu yang lama pada tiap shift nya, untuk memberikan pelayanan yang maksimal maka pada

perancangan ini disediakan 3 studio recording yang bisa digunakan pada jam operasional.

Tujuan utama studio rekaman yaitu menciptakan wadah bagi para komunitas musik indie untuk merekam dan memasarkan karyanya kepada publik. Fungsi studio recording yaitu untuk melakukan taking recording. Peralatan yang optimal dan fungsional serta ruang dengan akustik yang baik adalah kebutuhan utama dalam kegiatan di studio rekaman ini. Yang menjadi pola pemikiran pada perancangan ruangan ini adalah pemilihan material akustik yang tepat mulai dari material peredam yang baik sampai material pemantul suara yang baik. Perancangan berangkat dari jumlah pelaku seni dan lama masa rekaman, maka studio rekaman disediakan sebanyak 3 ruang dengan fasilitas, peralatan dan interior ruangan yang sama. [5], [9].



Gambar 16. Pola penataan area Studio recording



Gambar 17. Skematik desain *studio recording*.

Ruang ini dibuat tanpa bukaan, untuk menghindari suara dari luar masuk ke studio dan sebaliknya. Membutuhkan sound proofing yang baik. Adanya ruang perantara untuk menambah perlindungan akustik ruang. Ukuran dan bentuk studio yang optimum harus diadakan. Derajat difusi yang tinggi harus dijamin. Karakteristik dengung harus ideal. Cacat akustik harus diiadakan. Bising dan getaran harus diminimalisir.

Ada 2 hal yang perlu diperhatikan saat membangun studio rekaman, yaitu:

- Insulasi (membuat ruangan kedap suara atau

soundproof), yaitu membuat ruangan terisolasi secara akustik dari lingkungan sekitarnya.

- Pengendalian medan akustik ruangan, yaitu mengkondisikan ruangan agar berkinerja sesuai dengan fungsinya.



Gambar 18. Skematik desain area *distro store*.

V. KESIMPULAN

Dengan adanya Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas *Indie* di Surabaya ini, diharapkan dapat memberi sebuah wadah dan fasilitas yang sangat bermanfaat bagi para komunitas untuk lebih dapat berkarya dan berekspresi dengan lebih bebas serta ajang bagi para pecinta indie untuk memberikan penghormatan dan apresiasi terhadap karya seni para komunitas. Selain itu perancangan interior ini juga diharap dapat menciptakan mata pencaharian bagi warga lingkungan sekitar dan juga untuk meningkatkan pendapatan negara dari segi pariwisata.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ching, F.D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta. Erlangga, 2006.
- [2] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and design*, London Van Norstrand Reinhold Company, 1973.
- [3] Panero Julius. *Human Dimension & Interior Space*. Watson- Guptaill Publisher. 2002.
- [4] Harold R. Sleeper, John Willey and Sons. *Building Planning and Design Standards*. 1997.
- [5] Christina E. Mediastika. *Material Akustik – Pengendali kualitas bunyi pada Bangunan*. Jakarta. 2009
- [6] Mark Karlen.. *Dasar-Dasar Perancangan Ruang – Edisi Kedua*. Jakarta. 2007.
- [7] Joseph F. Durocher, PhD dan Regina S. Baraban. *Successful Restaurant Design*. New York. 1995.
- [8] *Designing to Sell*, Charles E Broundy, 1990
- [9] Muhtadi, Aditya. *Material-Akustik-Studio-Rekaman*. Universitas Gajah Mada : Yogyakarta. 2011
<http://www.scribd.com/doc/90277769/>
- [10] Reinaldi, Adrian. *Industrial Style*. Jakarta. 17 Mei 2013.